



## Relance du gardien

Sur un demi-terrain, le gardien est dans les 6 m avec une balle, il doit arriver à la passer à son coéquipier sans se la faire prendre par le défenseur. L'attaquant ne peut pas rentrer dans les 9 m. Dès qu'il a la balle il doit aller au-delà de la ligne médiane.



### Organisation du jeu

- Couper le terrain en 2, suivant la ligne médiane.
- Sur chacune des touches à la hauteur des 7 m placer un plot, soit 4 plots au total.
- Constituer 3 groupes de 4 joueurs. Chaque groupe à une couleur différente de chasuble.
- Les joueurs d'un premier groupe se placent dans les zones comme gardien (2 par zone). Chaque gardien a une balle.
- Les joueurs de chaque groupe se répartissent sur les 4 plots situés sur les touches. Sur un même plot, il doit y avoir 2 joueurs de couleurs différentes. Définir quel groupe sera en défense et l'autre en attaque.

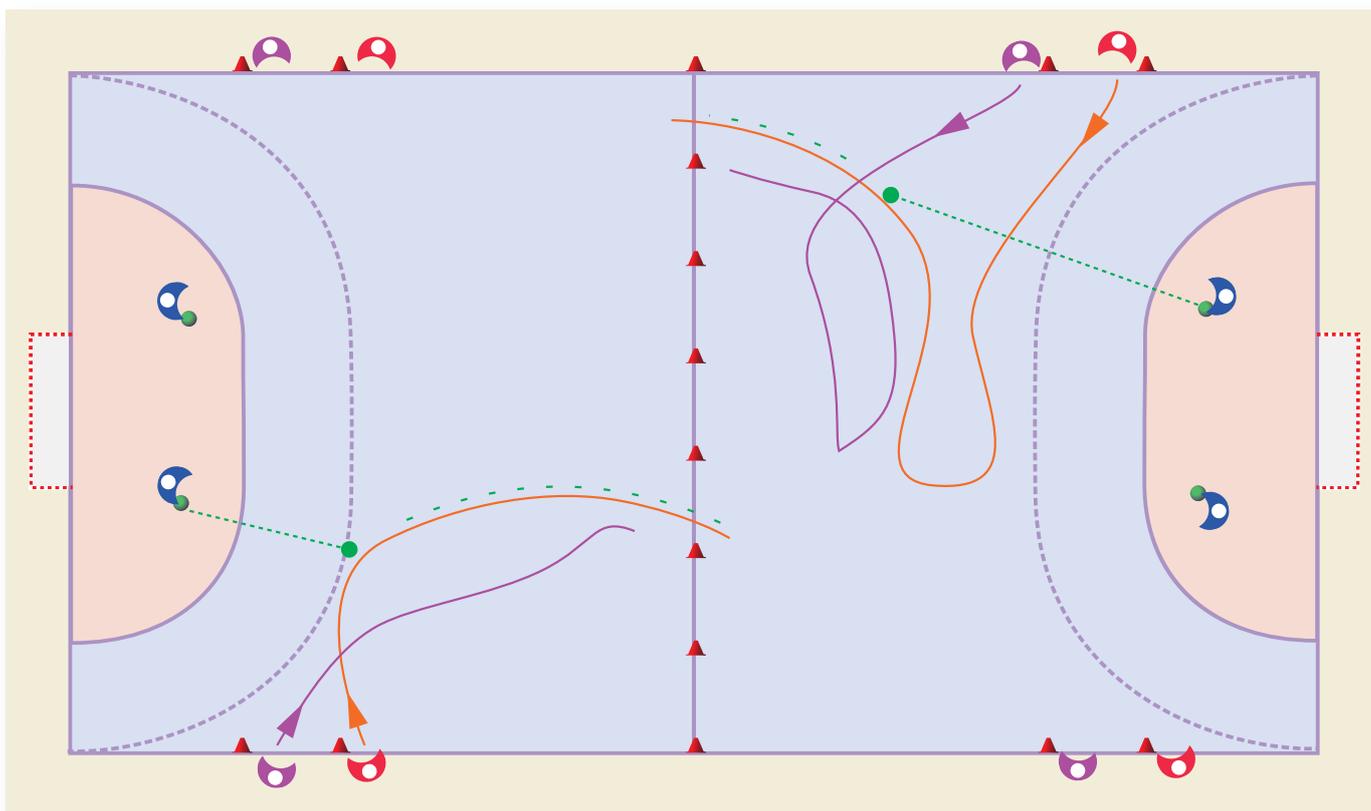
### Consignes de jeu

Au signal du gardien, l'attaquant, sans rentrer dans les 9 m, s'engage sur l'aire de jeu de façon à recevoir la balle du gardien. Le défenseur lui aussi rentre sur l'aire de jeu, mais avec l'intention d'empêcher la passe.

Si la passe est réussie (prise de balle en course), l'attaquant en dribblant doit passer la ligne médiane. Le défenseur cherche à lui prendre la balle, sans faire de faute. Si le défenseur fait une faute, le jeu s'arrête,

l'attaquant se place à l'endroit de la faute, le défenseur à 3 m, et le jeu reprend.

Si la tentative est réussie ou si elle échoue (perte de balle ou faute de l'attaquant), la balle est redonnée au gardien, l'attaquant et le défenseur se replacent sur le plot de départ, puis le jeu reprend.



## Fin de manche et de la partie

Chaque joueur d'un groupe doit assurer 5 fois le même rôle ; attaquant, gardien et défenseur. Quand le groupe a fait tous les rôles, les joueurs changent de groupe.

Après les 3 séries, arrêter le jeu.

### Points d'attention

Dans un premier temps, les attaquants ont tendance à se coller au 9 m et attendre la balle. Il faut les amener à s'engager dans une course pour semer le défenseur et prendre la balle en mouvement.

De même le gardien a tendance à passer la balle sans attendre la bonne situation offerte par son attaquant. Il faut lui expliquer qu'il a le temps et c'est à son attaquant de lui donner une solution « viable » pour recevoir sa passe.

Le défenseur est attiré lui aussi par la balle. Comme l'attaquant, il va se coller au 9m pour reprendre la balle, mais surtout, oublier de défendre sur l'attaquant. Ce dernier peut en profiter pour passer dans son dos pour recevoir la balle. Il ira sans opposition vers la ligne médiane. Il faut amener le défenseur à se centrer sur l'attaquant et à adapter son positionnement pour intercepter la passe et/ou se préparer à prendre la balle sur le duel.

### Évolutions du jeu

Le plot de positionnement de l'attaquant et du défenseur peut être placé à tout autre endroit sur le terrain. Il est possible d'avoir un plot pour l'attaquant et un autre pour le défenseur.

Au départ, l'attaquant et le défenseur peuvent être assis, couchés, ..., de façon à introduire un autre facteur dans la réaction des joueurs.

Avant de recevoir la balle, l'attaquant doit aller toucher un objet (plot) ou une ligne (exemple ligne médiane) pour l'éloigner dans un premier temps des 9 m et aussi pour le mettre en course longue.

Sur la ligne médiane définir des zones qui n'ont pas la même valeur si l'attaquant y passe ; 3 pts sur la partie centrale du terrain et 1 point sur l'extérieur. En fin de partie, les joueurs qui ont obtenu le plus de points ont gagné.

Ce jeu peut se faire avec 1 attaquant en plus, voire 1 attaquant et 1 défenseur en plus..

